Механик

В то время как большинство механиков полагаются на специально созданный ИИ собственной разработки в форме дрона или экзокортекса, некоторые механики, вместо этого, экспериментируют с боевыми технологиями, чтобы повысить свою эффективность в бою. Механики, создающие эти экспериментальные прототипы, - грозные противники, которые оспаривают представление о том, что механики призваны обеспечивать лишь поддержку на передовой.

Альтернативные классовые особенности

Механики имеют доступ к следующим альтернативным классовым особенностям.

Альтернативная классовая особенность: экспериментальный прототип (Экс)

Вы создаете экспериментальный прототип, уникальный предмет, который представляет ваши исследования и разработки в области определённо нового типа технологий. Ваш экспериментальный прототип может принимать одну из двух форм: броню или оружие. Вы должны выбрать одну из этих форм после получения первого уровня механика, и как только этот выбор сделан, впоследствии его нельзя будет изменить.

Если ваш экспериментальный прототип когда-либо будет уничтожен или утерян, вы сохраните его схемы в своем специнструменте и можете создать его копию, используя свой специнструмент после 24 часов непрерывной работы. Эта копия имеет уровень предмета не выше вашего уровня механика - 2 (минимум 1-й уровень). Вы можете делать 8-часовой отдых в течении этих 24 часов, потраченных на работу, но любой перерыв, превышающий небольшой разговор, требует, чтобы вы добавили 12 часов ко времени, необходимому для восстановления вашего экспериментального прототипа. Кроме того, каждый раз, когда вы получаете новый уровень механика, вы можете перестраивать свой экспериментальный прототип с тем же временем работы, что позволяет вам изменить тип брони или оружия, которые вы выбрали в качестве основы для своего экспериментального прототипа, выбрав предмет такой же формы (броня или оружие) с уровнем предмета не выше, чем уровень основы вашего предыдущего прототипа.

Экспериментальный прототип заменяет классовую особенность "Искусственный интеллект".

Экспериментальный прототип брони

Вы спроектировали и построили сложный доспех, который вы постоянно оптимизируете и улучшаете с помощью последних технологических новинок. Вы начинаете игру с одним бесплатным комплектом брони с уровнем предмета 1, или вы можете купить любую броню как обычно и назначить ее прототипом своей брони. Вы сами проектируете и строите эту броню, и, хотя она может быть похожа по внешнему виду и функциям на уже существующий тип брони, она абсолютно уникальна в отличии от любого продукта массового производства. Благодаря экспериментальному дизайну и индивидуальной подгонке, вы единственный, кто может пользоваться этой бронёй. По мере того, как вы набираете уровни, ваш прототип брони становится все сложнее. Если вы приобретёте другой комплект брони, вы можете разобрать существующий прототип и превратить новую броню в свой прототип за 8 часов работы.

Ваш прототип брони работает так же как обычная броня этого типа, но она также получает определенные преимущества в зависимости от вашего уровня механика, как описано далее. Одновременно у вас может быть только одна броня, назначенная в качестве прототипа.

Укрепление прототипа (Экс) 1 уровень

Вы получаете черту ношения тяжёлой брони. Твердость, ПЗ и бонусы к испытаниям вашего прототипа брони рассчитываются так, как если бы его уровень предмета был на 5 выше.

Калибровка защиты (Экс) 1 уровень

Надев экспериментальный прототип брони, вы можете усилить защиту от определенных атак. В качестве сопутствующего действия вы анализируете оружие и атаки одного врага, которого видите, и на основе этой информации программируете свой прототип брони, чтобы улучшить вашу способность защищаться от этого врага. Вы получаете +1 бонус к КБ против следующей атаки этого противника, если это произойдет до конца вашего следующего хода. Этот бонус увеличивается до +2 на 8-м уровне и до +3 на 16-м уровне. Программирование вашей защиты против другого врага приводит к тому, что вы немедленно теряете бонус против атак предыдущего врага.

Дополнительный апгрейд (Экс) 1 уровень

Эффективная конструкция вашего прототипа брони позволяет вам установить одно дополнительное улучшение брони сверх того, что обычно позволяет количество мест для улучшения этой брони. Вы должны приобрести улучшение, которое будет установлено в это место под улучшение брони, по его обычной цене.

Силовое укрепление (Экс) 5 уровень

Вы получаете черту ношения силовой брони. Вы можете изменить свой экспериментальный прототип брони, чтобы он был идентичен любому комплекту силовой брони, уровень предмета которого равен или ниже, чем у вашего существующего прототипа брони, потратив 8 часов работы на изменение.

Расширенная настройка (Экс) 7 уровень

Вы бесплатно получаете одно улучшение брони с уровнем предмета, не превышающим половину вашего уровня механика, к экспериментальному прототипу брони. Это улучшение не занимает место для улучшения брони. Вы выбираете дополнительное улучшение на 11, 14 и 17 уровнях. Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы можете поменять любое из этих улучшений брони на другие улучшения, но с теми же ограничениями.

Универсальный дизайн (Экс) 10 уровень

Долгие часы исследований и конструирования научили вас изменять экспериментальный прототип брони на лету. Ваш прототип брони дает вам одно из следующих преимуществ: +1 к броскам атаки, скорость полета 50 футов (средняя маневренность), скорость полета 30 футов (отличная маневренность), скорость плавания 30 футов или ночное зрение дальностью 60 футов и сумеречное зрение. За 10 минут работы вы можете изменить одну из этих способностей, предоставленную вашим прототипом, на любую другую из этих способностей.

Энергетический щит (Экс) 15 уровень

Ваш экспериментальный прототип брони получает энергетический щит дающий вам количество временных ПЗ, равное вашему уровню механика. Этот щит остается активным, пока не будут исчерпаны все его временные ПЗ. Эти временные ПЗ полностью восстанавливаются после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

Защитная матрица (Экс) 20 уровень

Вы совершенствуете адаптивную защиту своего экспериментального прототипа брони, настраивая её против большего количества врагов. Вы можете использовать свою способность калибровка защиты, чтобы получить бонус к вашему КБ против числа целей, равного вашему модификатору Интеллекта, тратя сопутствующее действие для каждой цели.

Экспериментальный прототип оружия

Вы разработали, создали и постоянно совершенствуете сложное оружие. Вы начинаете игру с одним оружием с уровнем предмета 1 бесплатно или можете купить любое оружие как обычно и назначить его своим прототипом. Вы проектируете и строите это оружие, и, хотя по внешнему виду и функциям оно может быть похоже на уже существующий тип оружия, оно принципиально отличается от любого продукта массового производства. Благодаря необычному строению и специальным защитным функциям, вы единственный, кто может атаковать с помощью этого оружия.

По мере того, как вы набираете уровни, ваш прототип оружия становится все сложнее. Если вы приобретете другое оружие, вы можете разобрать существующий прототип и превратить новое оружие в свой прототип за 8 часов работы.

Ваш прототип оружия работает как обычно для оружия этого типа, но оно получает определенные преимущества в зависимости от вашего уровня механика, как описанно далее. Одновременно у вас может быть только одно оружие, назначенное как ваш прототип.

Укрепление прототипа (Экс) 1 уровень

Вы получаете черту обращения с высокотехнологичным оружием ближнего боя, тяжелым оружием или длинноствольным оружием на ваш выбор. После того, как выбор сделан, его нельзя будет изменить. Ваш прототип оружия должен быть оружием этого типа. Ваш прототип оружия рассчитывает свою твердость, ПЗ и бонусы к испытаниям, как если бы его уровень предмета был на 5 выше.

Превосходная огневая мощь (Экс) 1 уровень

Когда вы атакуете своим экспериментальным прототипом оружия, вы можете увеличить наносимый урон по определённым противникам. В качестве сопутствующего действия вы калибруете

прототип своего оружия, чтобы нанести дополнительный урон одному врагу, которого вы видите. Вы получаете бонус, равный вашему уровню механика, к урону от всех атак по указанной цели. Калибровка вашего оружия против другого врага приводит к тому, что вы немедленно теряете этот бонус против предыдущего врага.

Улучшенный магазин (Экс) 1 уровень

Ваш экспериментальный прототип оружия может вмещать больше боеприпасов, чем обычное оружие этого типа. Если оружие использует дротики, бензин, патроны, снаряды или аналогичные физические боеприпасы, их количество в нём удваивается. Если оружие использует батареи, оно может содержать сразу две батареи, каждый раз тратя заряд от любой из них.

Облегчённый корпус (Экс) 5 уровень

Вы можете использовать свой прототип оружия одной рукой без штрафов, даже если это двуручное оружие.

Расширенная настройка (Экс) 7 уровень

Вы можете добавить одно из следующих особых свойств оружия к своему экспериментальному прототипу оружия. Вы можете применить только особые свойства, применимые к используемому вами оружию, поэтому вы не можете (например) добавить быструю перезарядку к оружию, которое не использует боеприпасы или аккумуляторы. Именно Ведущий определяет то, какие ещё особенности оружия можно применить к вашему прототипу. Выберите из: аврора (Armory), парирующее, пробивающее (Armory), распадающееся (Armory), яркое, разоружающее, эхо (Armory), гасящее (Armory), финтовое (Armory), инъекционное, изматывающее (Armory), проникающее, быстрозаряжаемое, возвратное (Armory), обезвреживающее, сбивающее.

На 11 уровне вы можете добавить второе особое свойство оружия из списка или вы можете добавить особое свойство "силовое" (Armory) в качестве второго особого свойства оружия. В качестве альтернативы, вместо добавления второго свойства, вы можете добавить критический эффект из следующего списка, который применяется в дополнение к любому другому критическому эффекту, применяемому к атаке: дуга (1d6, + 1d6 за каждые 5 уровней предмета), опутывание (Armory), кровопускание (1d6, + 1d6 за каждые 5 уровней предмета), окисление (1d6, + 1d6 за 5 уровней предмета), оглушение, нокдаун. Вы можете добавить это, даже если у оружия уже есть критический эффект, и при критическом попадании применяются оба эффекта. У оружия не может быть двух одинаковых критических эффекта.

На 17-м уровне вместо второго особого свойства оружия или дополнительного критического эффекта вы можете выбрать один из следующих критических эффектов в дополнение к критическому эффекту оружия: ослепление (Armory), деморализация (Armory), ранение, дезориентация (Armory) или ошеломление.

Каждый раз, когда вы получаете уровень в классе механика, вы можете заменить любую из выбранных особенностей или критических эффектов на другие, но оружие должно всегда иметь хотя бы одну особенность из списка 7-го уровня.

Универсальный дизайн (Экс) 10 уровень

Долгие часы исследований и конструирования научили вас изменять прототип оружия на лету. Выберите четыре оружейных сопряжения того уровня, который подходит вашему прототипу оружия. Ваше оружие получает одно из этих сопряжений независимо от общего количества оружейных сопряжений, которое оно может иметь или уже имеет. За 10 минут работы вы можете сменить оружейное сопряжение, установленное в настоящее время на вашем прототипе оружия, на другое из выбранных вами сопряжений. Если сопряжение, выбранное с помощью этой способности, имеет ограниченное количество применений, его использование по желанию может засчитаться как использование любого другого сопряжения, с ограниченным количеством использований, которое вы выбрали в качестве одного из четырёх сопряжений для этой способности. Каждый раз, когда вы получаете уровень в классе механика, вы можете заменить четыре выбранных вами сопряжения на другие.

Двойные патроны (Экс) 15 уровень

Вы модифицируете свой экспериментальный прототип оружия, чтобы наносить несколько типов урона. Выберите один дополнительный тип урона, который ваше оружие обычно не наносит. Когда вы атакуете своим экспериментальным прототипом оружия, вы можете нанести либо один тип урона или сразу оба. Переключение между типами урона или переключение для нанесения обоих - это сопутствующее действие. Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы можете заменять свой дополнительный тип урона, но вы не можете изменить исходный тип урона оружия, не заменив при этом свой экспериментальный прототип оружия.

Система наведения (Экс) 20 уровень

Вы увеличиваете силу атаки своего экспериментального прототипа оружия, позволяя наносить дополнительный урон нескольким врагам. Вы можете использовать свою способность "Превосходная огневая мощь", чтобы нанести дополнительный урон количеству целей, равному вашему модификатору Интеллекта, совершая сопутствующее действие, чтобы откалибровать его против каждого отдельного врага.

Трюки механика

Эти трюки механика (Основная книга правил стр. 70) представляют множество новых боевых возможностей для механиков, чтобы сделать их класс более универсальным. Многие из этих трюков позволяют механикам сосредоточиться на улучшении своего снаряжения и снаряжения своих союзников, при этом ориентируясь на снаряжение и тактику противника, чтобы получить преимущество в бою. Этот раздел также включает новые возможности для механиков, которые выполняют роли бортинженера или офицера по науке в космическом бою.

2 уровень

Для изучения этих трюков вы должны достичь как минимум 2 уровня.

Портативная зарядная станция (Экс)

Вы можете использовать свой специнструмент для подзарядки батарей. Вы можете провести 10 минут в контакте с аккумулятором и полностью восстановить его заряд. Вы можете использовать этот трюк количество раз в день, равное вашему бонусу Интеллекта (минимум 1), после вы не сможете совершать этот трюк в течение следующих 24 часов.

Программа защиты (Экс)

Один раз в день в качестве ответного действия, когда вы проваливаете испытание Реакции против атаки или заклинания, наносящего урон, если ваш дрон находится в пределах 10 футов от линии между вами и поражающим вас эффектом, вы можете направить свой дрон, чтобы он встал между вами и источником этого урона. Ваш дрон

принимает на себя урон, нанесенный этой атакой или заклинанием, а вы не получаете урона вовсе. Если у вашего дрона остаётся 0 ПЗ, он будет уничтожен, пока вы его не почините или не построите новый дрон. Чтобы выбрать этот трюк, у вас должна быть выбрана форма дрона для классовой особенности механика "Искусственный интеллект".

Технологический медик (Экс)

Вы можете использовать свои знания о машинах и технологиях для ремонта андроидов и роботов. Каждый раз, когда вы пытаетесь пройти проверку Медицины, чтобы помочь андроиду, РТО или другому существу с расовой особенностью "Искусственный" или расовым подтипом "конструкция" (технологическая), вы можете использовать свой навык Инженерного дела вместо Медицины для достижения тех же результатов (Основная книга правил стр. 146). Ваш специнструмент действует как аптечка для этой цели (или как улучшенная аптечка, если вы 5-го уровня или выше).

8 уровень

Для изучения этих трюков вы должны достичь как минимум 8 уровня.

Поддержка брони (Экс)

В качестве основного действия вы можете использовать свой специнструмент, чтобы модифицировать желаемый комплект лёгкой, тяжёлой или силовой брони, предоставляя ей временные ПЗ, равные половине вашего уровня механика. Любой урон по доспехам или по их владельцу сначала вычитается из этих временных ПЗ. Эти временные ПЗ длятся 1 минуту или пока не уменьшатся до 0. После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы сможете сделать это снова только после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

Кроме того, играя роль бортинженера во время космического боя, вы можете потратить 1 ПР, чтобы улучшить один сектор вашего звездолета, вместо того, чтобы предпринимать какие-либо другие действия в раунде. Вы усиливаете бронирование или радиоэлектронную защиту, увеличивая КБ или ЗН (соответственно) в этом секторе на 2 на количество раундов, равное вашему уровню механика; в качестве альтернативы, вы можете восстановить количество ПЩ в этом секторе, на количесиво равное вашему уровню механика.

Шокирующая перегрузка (Экс)

Вы можете использовать свою классовую особенность "Перегрузка" или "Перехват управления", чтобы нанести урон существу. Когда вы успешно используете перегрузку, чтобы вызвать короткое замыкание в электронном устройстве, находящемся в чьем-то владении, и владелец предмета не проходит испытание Реакции, то это существо получает урон электричеством в результате скачка напряжения. Этот разряд наносит 1d6 урона электричеством за каждые 4 ваших уровня в классе механика. Когда вы используете перехват управления, чтобы воздействовать на андроида, дрона, робота или другое существо с подтипом "технологический", это существо получает 1d6 урона электричеством за каждые 2 ваших уровня в классе механика и может попытаться пройти испытание Реакции (СЛ = 10 + 1/2 вашего уровня механика + ваш модификатор интеллекта), чтобы нейтрализовать этот урон.

14 уровень

Для изучения этих трюков вы должны достичь как минимум 14 уровня.

Находчивый инженер (Экс)

Вы умеете перекалибровывать и улучшать системы звездолета. Когда вы играете роль бортинженера или старпома (см. Character Operations Manual Стр. 146–148) во время космического боя, вместо того, чтобы предпринимать какие-либо другие действия в раунде, вы можете потратить 1 ПР, чтобы временно повысить возможности своего звездолета. Выберите одно из следующих улучшений. Любое улучшение длится 1 раунд космического боя за каждый ваш уровень в классе механика. Корабль может получить свойства лишь одного из этих улучшений одновременно; если он получает еще одно из этих улучшений из любого источника, все предыдущие улучшения от этой способности прекращаются.

Усиление щитов: вы удваиваете скорость восстановления щитов вашего корабля.

Угловые щиты: выберите один сектор обстрела своего звездолета. Любая атака, совершенная против вас со звездолета в этом секторе обстрела, получает штраф -1 к броску атаки.

Контрмеры: ЗН вашего звездолета увеличивается на 1.

Режим низкого энергопотребления: вы уменьшаете потребление ЕМ одной конкретной системы на 10 (минимум 5 ЕМ).

Повышение скорости: вы увеличиваете скорость вашего звездолёта на 2.

Эксперементатор (Экс)

Вы можете потратить 8 часов непрерывной работы на перестраивание экспериментального прототипа в любое время, даже если вы еще не достигли нового уровня. Вы можете сделать это, даже если он сломан или уничтожен, и даже можете переделать его с нуля, если у вас есть подходящие запчасти. Это позволяет вам заменять любые улучшения установленные в нём. Чтобы научиться этому трюку, у вас должна быть классовая особенность "Эксперементальный прототип".

Превосходный офицер по науке (Экс)

Вы преуспеваете в управлении компьютерными системами звездолета и можете использовать программы своего корабля так, как не могут другие. Действуя в роли офицера по науке во время космического боя, вместо того, чтобы предпринимать какие-либо другие действия в раунде, вы можете потратить 1 ПР, чтобы временно улучшить компьютер вашего звездолета. Любое изменение длится 1 раунд за каждый ваш уровень в классе механика. Звездолёт может получить свойства только одного из этих улучшений одновременно; если он получает еще одно из этих улучшений из любого источника, действие любого другого улучшения из этого списка прекращается.

Улучшенные сенсоры: ваши действия при сканировании показывают дополнительную информацию о сканируемом звездолете. За каждые 5 пунктов, на которые ваша проверка Компьютеров превысила сложность, вы узнаете сразу два набора данных вместо одного.

Целевые сенсоры: когда вы выполняете действие сканирования, вы можете сами выбрать, какой именно набор данных хотите получить, независимо от обычного порядка получения наборов данных (Основная Книга Правил Стр. 324).

Ускорение вычислительной мощности: вы перенаправляете дополнительную мощность на компьютер своего звездолета, предоставляя компьютеру дополнительный бонус к одной проверке звездолёта в раунд.